Tutto COMMODORE Ufficio

Anno III - Numero 25 - Luglio/Agosto 1989 - **L.13.000**

Gruppo Editoriale JCE

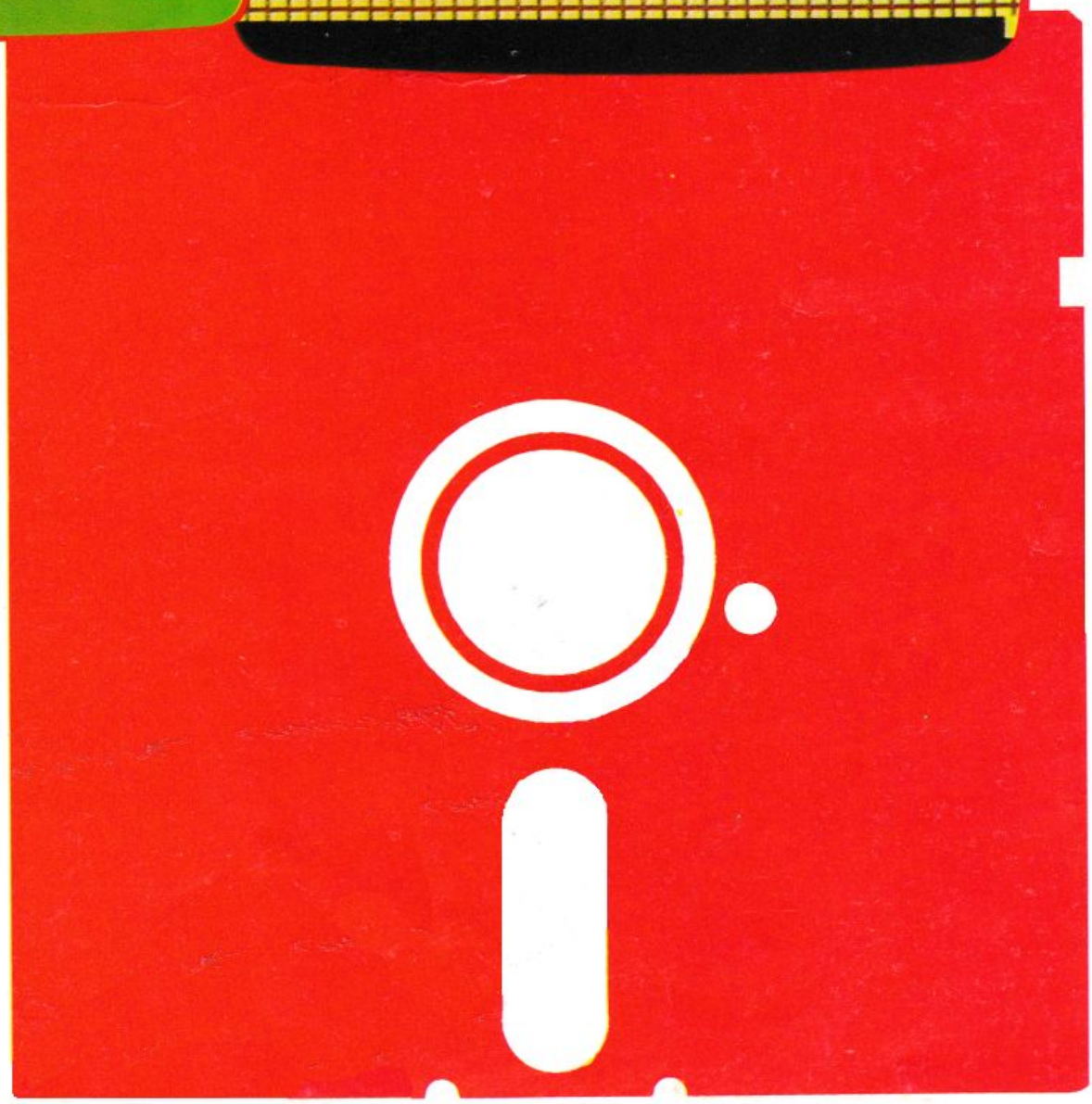
COPIATORE SINGLE-DRIVE PER 40 TRACCE

FATTURAZIONE

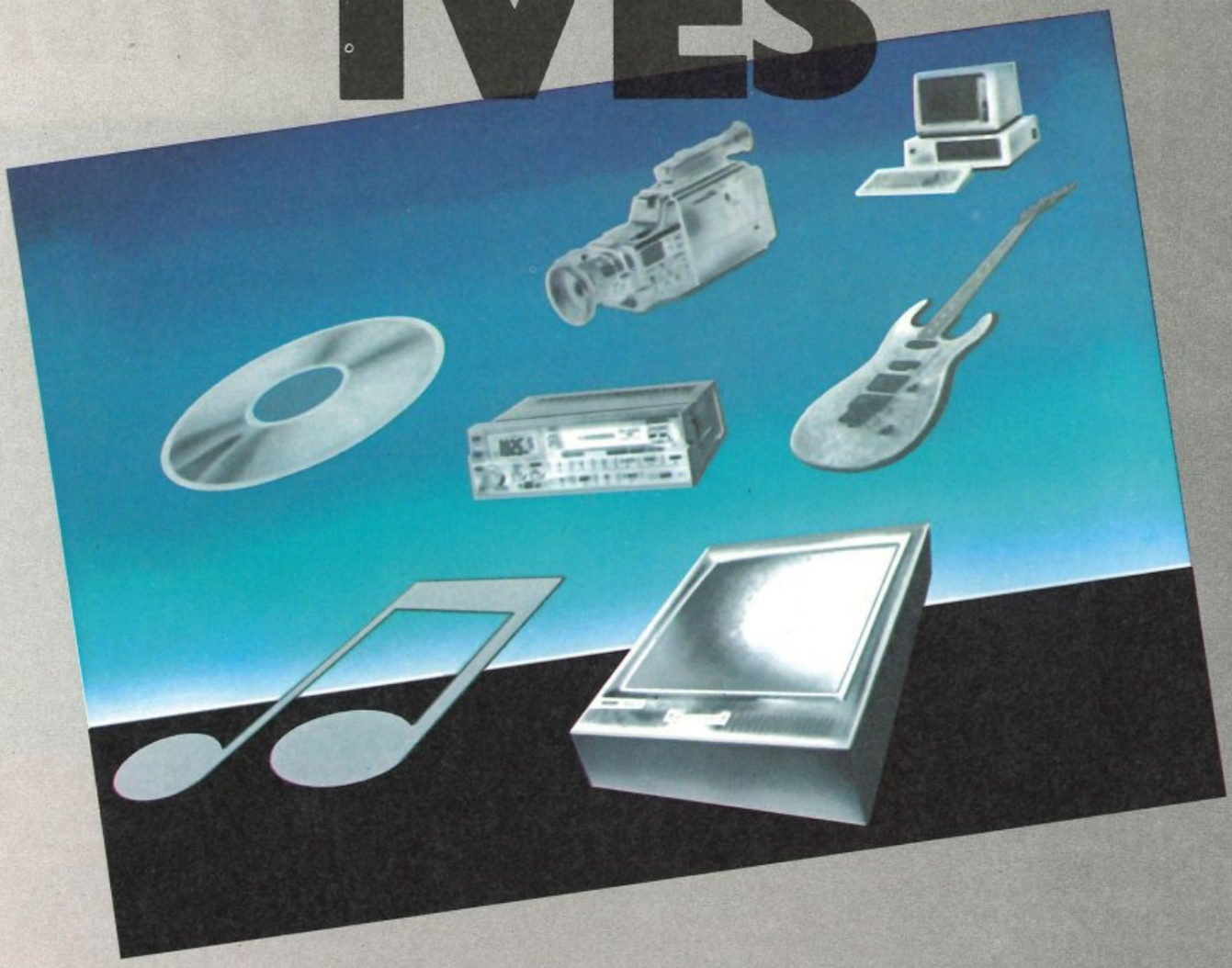
- **Gestione archivi, stampa su due pagine, input controllato**

DATABASE

- **Elasticità totale, stampa compatta, gestione a finestre**



SIM-HI·FI IVES



23º salone internazionale della musica e high fidelity international video and consumer electronics show

14-18 settembre 1989
Fiera Milano

STRUMENTI MUSICALI,
ALTA FEDELTÀ, HOME VIDEO,
HI-FI CAR, CAR ALARM SYSTEMS,
PERSONAL COMPUTER, TV,
VIDEOREGISTRAZIONE,
ELETTRONICA DI CONSUMO.

ASSOEXPO

SIM HI·FI IVES

un grande Sim!

HOME VIDEO

VIVA i giovani

Ingressi: Piazza Carlo Magno - Via Gattamelata - **Orario:** 9.00-18.00
Aperto al pubblico: 14•15•16•17 - **Giornata professionale:** lunedì 18 settembre

ASSOCIATO ASSOMOSTRE

Segreteria Generale SIM-HI•FI-IVES: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel.: 02-4815541 - Telex: 313627 - Fax 02-4980330

FIERA MILANO

Responsabile Editoriale Divisione Informatica
Francesca Marzotto

Direttore responsabile
Paolo Romani

Responsabile grafico Desktop Publishing
Adelio Barcella

Impaginazione elettronica
Denise De Matteis

Segretaria di redazione: Alessandra Marini

Responsabile programmi
Fernando Zanini

Collaboratori
Giorgio Caironi, Paolo Gussoni, Dolma Poli

Testi, Programmi, Fotografie e Disegni
Riproduzione vietata Copyright.
Qualsiasi genere di materiale inviato in redazione, anche se non pubblicato non verrà in nessun caso restituito.

TuttoCOMMODORE
Rivista mensile, una copia L. 13.000, numeri arretrati il prezzo di copertina. Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Monza n. 677 del 28/11/88.

Fotolito: Bassoli - Milano. ***Stampa:*** GEMM Grafica srl, Paderno Dugnano (MI). ***Diffusione:*** Concessionario esclusivo per l'Italia A.&G. Marco SpA, via Fortezza 27 - 20126 Milano. Spedizione in abb. post. gruppo III/70.

Abbonamenti: Annuale L. 120.000, estero L.180.000. Biennale L. 216.000

Gruppo Editoriale JCE

Gruppo Editoriale JCE srl
Sede legale, Direzione, Redazione,Amministrazione
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/61.73.441 - 61.20.586
Telex 352376 JCE MIL I - Telefax 61.27.620

Direzione Amministrativa: Walter Buzzavo

Pubblicità e Marketing
Gruppo Editoriale JCE - Divisione Pubblicità
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/61.20.586-61.27.827-61.23.397-61.29.0038

Concessionario esclusivo per Roma, Lazio e centro-sud:
UNION MEDIA srl - Via C. Fracassini, 18
00198 Roma. Tel. 06/3215434 (13 linee R.A.)
Telex 630206 UNION I - Telefax 06/3215678

Abbonamenti:
Le richieste di informazioni sugli abbonamenti in corso si ricevono per telefono tutti i giorni lavorativi dalle ore 9 alle 12. Tel. 02/61.72.671 - 61.80.228 (int. 311-338).

Spedizioni: Daniela Radicchi

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, Via Ferri 6 - 20092 Cinisello B. (MI), mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c.c.p. n. 351205. Per i cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 3.000, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

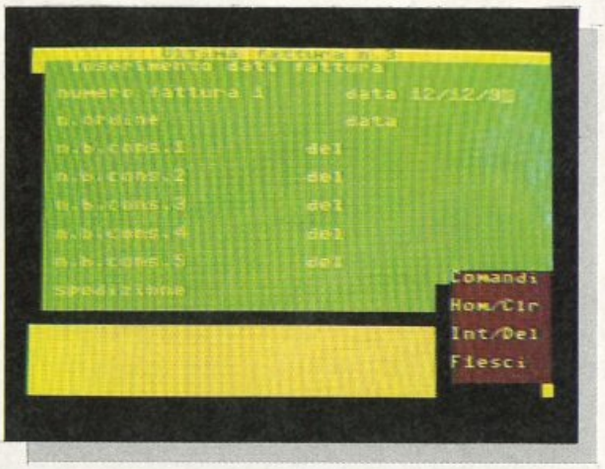
Associato al

Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

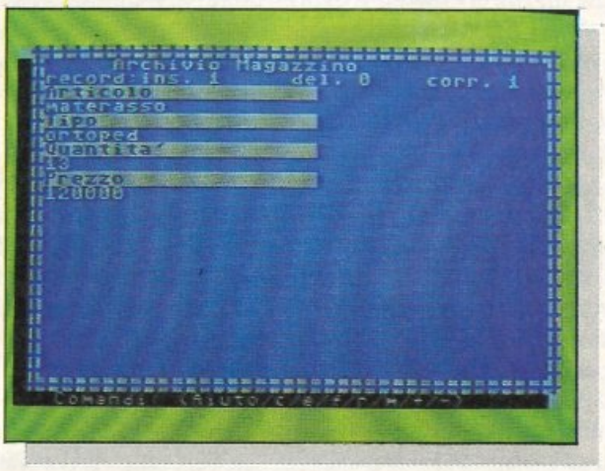
Testata temporaneamente non soggetta a certificazione non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero come stabilito dal Regolamento del C.S.S.T.

Mensile associato all'USPI Unione Stampa Periodica Italiana

Ufficio



4 Fatturazione automatica



12 Un database per tutti, tutto in un database

Istruzioni per il caricamento

Per caricare i programmi di questo *TuttoCommodore* accertatevi per prima cosa che il vostro C64 sia collegato correttamente e che il drive 1541 sia pronto. Se invece utilizzate un C128 ricordatevi di impostarlo nel modo 64. Digitate: **LOAD "*",8,1** seguito dalla pressione del tasto RETURN. Partirà in autostart il menù con i programmi di *TuttoCommodore*

Per caricare uno dei programmi dell'elenco è sufficiente selezionare il nome del programma desiderato per mezzo dei tasti del movimento cursore, e poi premere RETURN.

Fatturazione automatica

Questo mese *TuttoCommodore* si mette al servizio di tutti coloro che, esercitando una libera professione, devono emettere in continuazione fatture. Vantaggio assoluto per chi compila fatture per una clientela fissa o per chi necessita di un resoconto costante delle merci di magazzino.

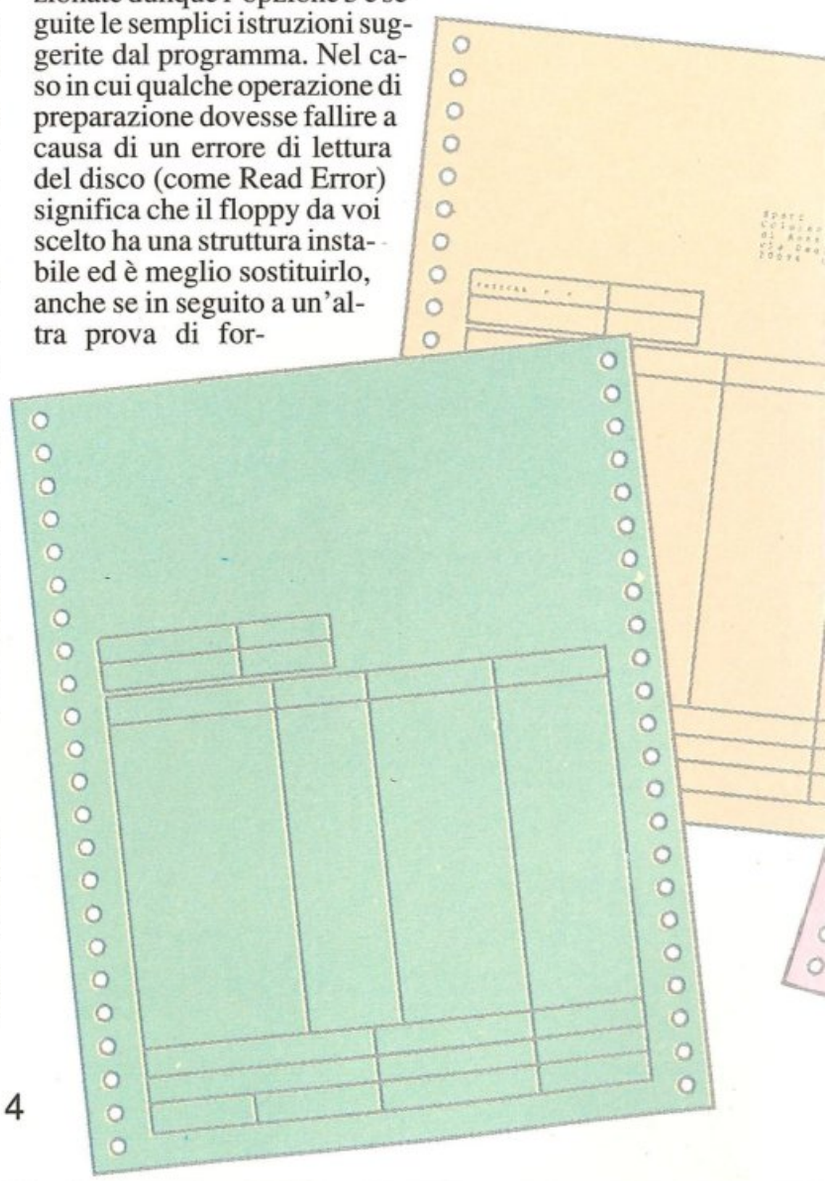
Il programma che ci apprestiamo a illustrare è rivolto a tutti coloro che gestiscono una piccola attività e hanno necessità di stampare velocemente e in modo completo le proprie fatture. Il pacchetto software che trovate sul disco di questo mese consente di archiviare le generalità di tutti i vostri clienti e utilizzarle per intestare automaticamente tutte le fatture. Le fatture stesse, oltre che stampate, naturalmente, possono essere archiviate su un disco a parte rispetto a quello su cui si trovano i clienti.

Il programma Fatturazione che presentiamo è l'ultima versione del programma omonimo comparso sul numero 17 di *Commodisk* nel 1987. Questa nuova versione offre routine di elaborazione più efficaci, come l'input controllato in linguaggio macchina che elimina completamente i problemi di digitazione dei dati. Ad esempio non è più possibile battere i testi al di fuori degli spazi previsti causando una reimpaginazione errata quando si effettua il ripescaggio e la consultazione delle schede. Un'altra utilissima miglioria consiste nella possibilità di consultare un archivio di qualsiasi entità, come un archivio di magazzino, durante le operazioni di compilazione e descrizione della fattura. L'archivio, residente su un terzo disco, indipendente da quello su cui archiviate i clienti e da quello su cui memorizzate le fatture, deve essere creato mediante il programma Archiwin pubblicato su questo stesso numero di *TuttoCommodore*. La stampa delle fatture può svilupparsi anche su due pagine e l'elasticità, la comodità e la semplicità di tutte le operazioni faranno di questo programma lo strumento più utile del vostro piccolo ufficio.

Operazioni preliminari

La prima cosa che dovete fare è selezionare dal menù di *TuttoCommodore* la voce Fatturazione. Quando il drive termina le operazioni di caricamento e la luce rossa si spegne dovreste vedere sul video un menù introduttivo costituito da sette opzioni (**figura 1**). Siccome non avete ancora i dischi dati dovete crearli con l'opzione 3. Ad un certo punto dell'operazione il programma chiede di specificare se il disco dati è destinato ad archiviare le generalità dei clienti (tasto C) oppure le fatture (tasto F).

Quando avete eseguito la formattazione di entrambi i dischi e vi trovate nuovamente al menù introduttivo dovete creare un file clienti sull'omonimo disco dati. Selezionate dunque l'opzione 5 e seguite le semplici istruzioni suggerite dal programma. Nel caso in cui qualche operazione di preparazione dovesse fallire a causa di un errore di lettura del disco (come Read Error) significa che il floppy da voi scelto ha una struttura instabile ed è meglio sostituirlo, anche se in seguito a un'altra prova di for-

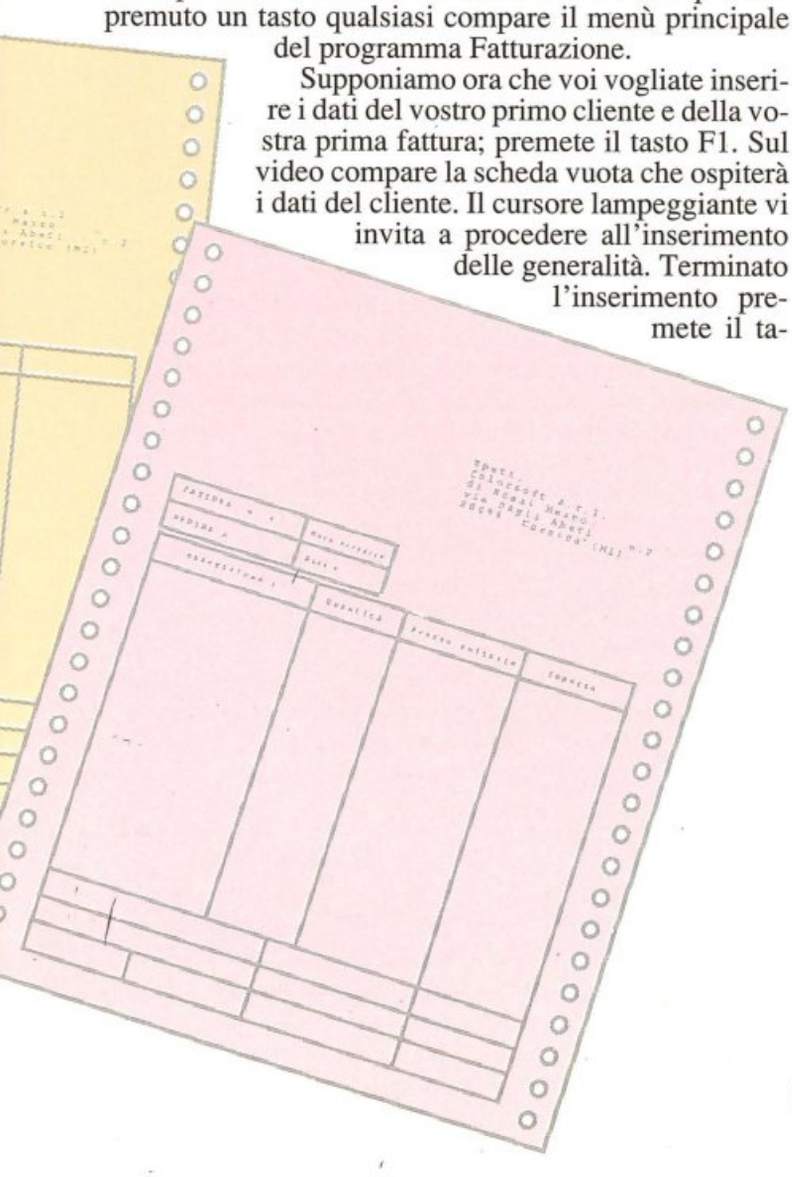


mattazione non vengono segnalati errori. Infatti il disco dati, sottoposto a continue operazioni di lettura e scrittura, deve sempre essere in ottimo stato e di ottima qualità. Per garantire la conservazione dei vostri archivi, comunque, abbiamo provveduto ad aggiungere ai programmi di questo *TuttoCommodore* un copiatore di dischi. Il consiglio che vi diamo è quello di effettuare periodicamente una copia dei vostri dischi dati per risparmiarvi ore di lavoro e momenti di acuta disperazione nel caso di involontaria distruzione dell'archivio. Leggete le note sul copiatore che trovate al termine di questo capitolo per ulteriori delucidazioni. Le opzioni 2 e 4 del menù iniziale servono, rispettivamente, per visionare la directory e per validare un disco. Quest'ultima operazione può essere effettuata su un disco dati malfunzionante per tentare di riorganizzare la struttura dei files in esso contenuti.

• Introduzione primi dati.

Terminate le operazioni preliminari illustrate sopra potete cominciare ad immagazzinare i dati. Dal menù iniziale selezionate l'opzione 1 lasciando nel drive il disco di sistema (il disco di *TuttoCommodore*, lato A). Seguendo le elementari istruzioni a video giungete a una schermata che vi suggerisce di inserire il disco dati clienti nel drive per il caricamento dei dati di base. Fatto questo e premuto un tasto qualsiasi compare il menù principale del programma Fatturazione.

Supponiamo ora che voi vogliate inserire i dati del vostro primo cliente e della vostra prima fattura; premete il tasto F1. Sul video compare la scheda vuota che ospiterà i dati del cliente. Il cursore lampeggiante vi invita a procedere all'inserimento delle generalità. Terminato l'inserimento premete il tasto F1 e confermate l'archiviazione quando richiesto. A questo punto il programma torna a mostrarvi la scheda del primo cliente dell'archivio (in questo caso l'unico da voi inserito). Sul video, in alto a destra, sono riassunte le funzioni di cui potete disporre da questo ambiente di lavoro (vedi paragrafo Struttura delle Opzioni).



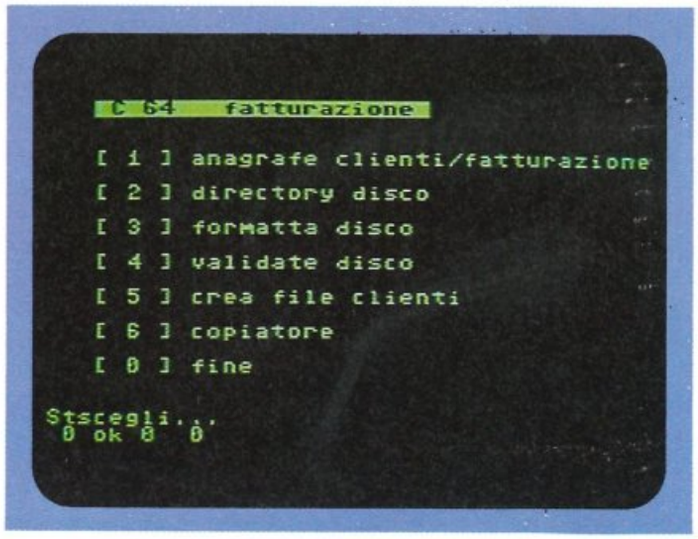


Figura 1. Il menù iniziale del programma. Con le opzioni disponibili si effettuano tutte le operazioni preliminari.

• Compilazione fattura.

A questo punto supponiamo che, al cliente di cui avete appena specificato le generalità sulla scheda, vogliate associare la vostra prima fattura dell'anno. Il tasto F introduce a una schermata di colore verde che consente di specificare il numero della fattura, la data della stessa, eventualmente il numero d'ordine con la data relativa, bolle di consegna e data di spedizione. Nella parte alta dello schermo è specificato il numero dell'ultima fattura emessa. Nella parte inferiore dello schermo sono riassunti i comandi di cui disponete da questo ambiente di lavoro (vedi paragrafo Struttura Funzioni):

I - Tasto con cui si inizia la compilazione della fattura.
M - Consente di modificare i dati della fattura presente al momento sul video.
D - Passa alla seconda fase della compilazione della fattura.
E - Torna al menù principale del programma.

Inserite dunque il numero della fattura e tutti i dati che occorrono dopo aver premuto il tasto I che abilita l'editor. Quando avete terminato, premete il tasto F1 e tornate alla schermata di visualizzazione della fattura. Da qui, premendo il tasto D, compare una schermata grigia. Il cursore lampeggia nella parte in alto a sinistra dello schermo e in basso a destra è indicato il numero della pagina di fattura su cui ci si trova. Premendo F8 viene visualizzata la lista dei comandi disponibili in questo ambien-

te di lavoro. Lo schermo appare diviso in tre zone con tre diverse tonalità di grigio. In quella più a sinistra, dove si trova il cursore quando si accede a questa sezione del programma, vanno inseriti i commenti servendosi delle funzioni di editing. Supponiamo che il commento alla fattura che state compilando sia semplicemente "Articolo numero 1". Digitate il testo e, senza andare a capo, o comunque posizionando il cursore sulla linea su cui volete successivamente porre la quantità dell'articolo e il prezzo, premete il tasto F5. Con questa operazione abilitate l'area con tonalità di grigio intermedio adibita alla descrizione della quantità della merce in fattura. A sinistra, su uno sfondo giallo, trovate un breve promemoria sui comandi abilitati al momento. Il cursore si trova sulla linea su cui lo avevate posizionato e non vi resta che digitare la quantità opportuna. Premendo il tasto F5 passate all'area in grigio chiaro che corrisponde alla zona in cui vengono specificati i prezzi delle merci in fattura. Digitate il prezzo senza preoccuparvi di porre i punti di suddivisione e al termine premete il tasto F1 per tornare alla schermata iniziale in cui è visualizzato il commento. A questo punto, se la fattura da voi compilata vi soddisfa completamente potete memorizzarla e salvarla sul disco dati. Per fare questo premete il tasto F1. In questo modo il programma, dopo aver verificato l'input da voi effettuato, esegue la moltiplicazione tra il numero delle varie quantità specificate e gli importi relativi chiedendo conferma a ogni controllo. Rispondendo affermativamente alle richieste di conferma che il programma vi espone, tornate al menù principale del programma da cui potete salvare su disco la fattura in memoria e associata ad un cliente premendo il tasto F5. Seguite le indicazioni suggerite dal programma e vi ritroverete nuovamente al menù principale.

• **Stampa della fattura.**

Ora supponiamo che voi vogliate stampare la fattura. Accendete la stampante e premete, dal menù principale in cui vi trovate, il tasto F3. In questo modo viene stampata la fattura in memoria e con essa i dati relativi al cliente associato. Osservate gli esempi riportati in queste pagine. Se dovete stampare una fattura che non è in memoria dovete prima caricarla premendo il tasto F5 dal menù principale, selezionare la funzione di caricamento (tasto C) e convalidare la fattura eseguendo gli stessi passaggi compiuti per compilarla, a parte la digitazione dei dati, naturalmente. Per compiere questa operazione vi ricordiamo che occorre premere il tasto F1 dal menù principale per visualizzare la scheda del cliente associato alla fattura in memoria, premere il tasto F e in seguito D per visualizzare la fattura e, infine, il tasto F1 per effettuare il controllo e la convalida dei dati. Al termine, dal menù principale, potete attivare finalmente l'opzione di stampa.

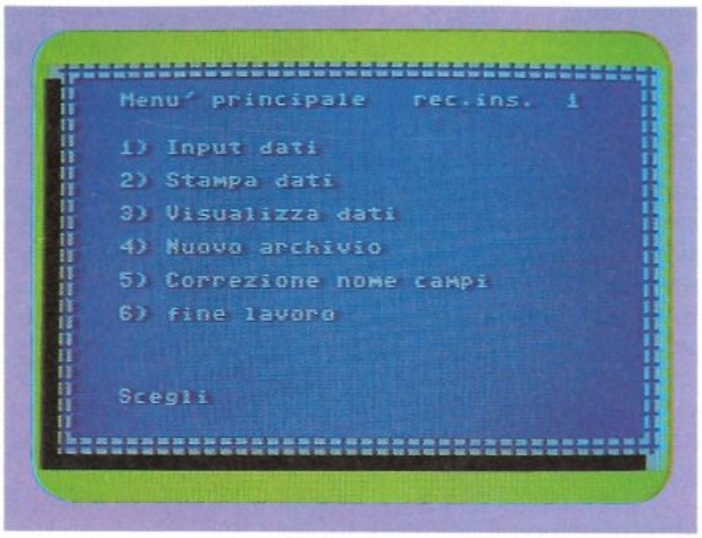


Figura 2. Il menù principale.

Aggiornamento archivio

Sicuramente l'utente di questo programma ha la necessità di compilare più fatture per uno stesso cliente. Per aggiungere all'archivio una fattura relativa a un cliente già presente sul disco dati non dovete far altro che selezionare la funzione associata al tasto F1 del menù principale e, in seguito, i tasti con i segni di addizione e sottrazione (+ e -).

Nel caso dell'esempio illustrato fin qui, siccome l'archivio contiene un solo cliente, saremo costretti a compilare la fattura numero 2 per questo nominativo. Visualizzata la scheda del cliente premete il tasto F. Sul video compare la prima sezione della fattura numero 1 associata al cliente in oggetto. Premendo il tasto I vi apprestate a compilare la fattura successiva a quella indicata nella parte alta dello schermo.

Struttura funzioni

Passiamo ora ad illustrare la struttura di tutte le opzioni e sotto opzioni del programma.

• **Menù iniziale.**

Questo menù è quello che compare al termine del caricamento lanciato dal solito menù di *TuttoCommodore* selezionando la sezione Fatturazione. Ecco le opzioni che compaiono e la loro funzione:

1 - Anagrafe clienti/Fatturazione
Selezionando questa opzione si carca dal disco di sistema il modulo principale del programma Fatturazione. Questa opzione può essere selezionata solo quando si hanno già a disposizione i dischi dati e si sono già creati su quello relativo ai clienti i file appropriati (vedi opzioni 3 e 5).

2 - *Directory*
Premendo il tasto 2 viene visualizzata la directory integrale del disco. Integrale significa che verranno visualizzati tutti i tipi di file in esso contenuti.

3 - *Formatta disco*
Questa opzione è necessaria quando non sono ancora stati definiti i dischi dati. Procuratevi due dischi nuovi e formattatene uno in modo Clienti e l'altro in modo Fatture. Dopo la pressione del tasto 3 non dovrete far altro che seguire le indicazioni suggerite dal programma.

4 - *Validate*
Questa opzione permette di effettuare il validate dei dischi dati. L'operazione di validate ottimizza l'organizzazione interna dei dischi eliminando file inutili. Vi consigliamo comunque di validare i dischi solo in caso di malfunzionamenti o messaggi d'errore inspiegabili (come un eventuale Disk Full con molti blocchi liberi).

5 - *Crea file clienti*
Questa funzione è necessaria per definire la struttura del disco dati destinato ad archiviare le generalità dei clienti. L'operazione va effettuata una sola volta per ogni disco dati appena formattato. Selezionate l'opzione e seguite le indicazioni a video.

6 - *Copiatore*
Per assicurare la conservazione dei dati memorizzati sui dischi dati vi forniamo un copiatore di dischi. Con questo programma, lanciato appunto premendo il tasto 6, potete produrre periodicamente dei duplicati dei dischi dati che potrete conservare in un luogo sicuro.

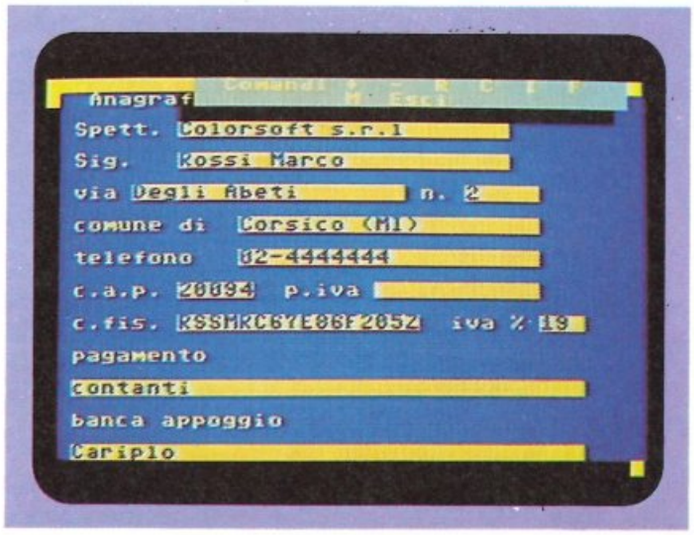
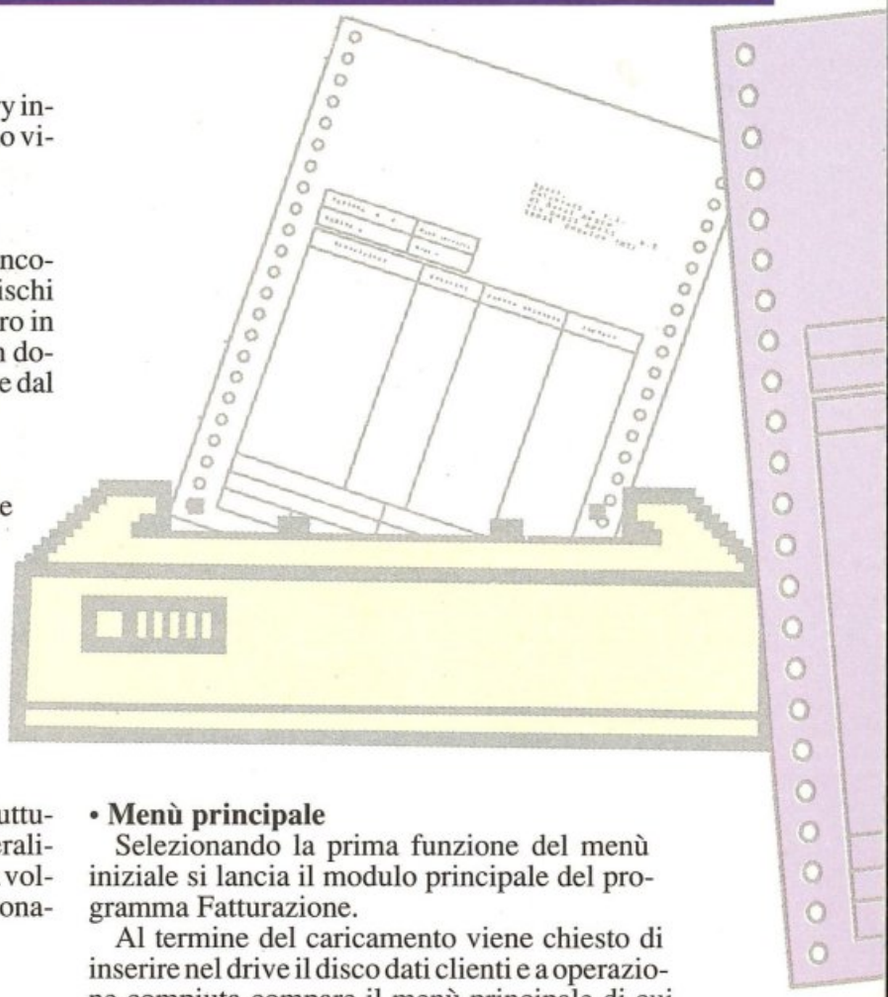


Figura 3. Una delle schede clienti; i campi non specificati non vengono nemmeno impaginati.



• **Menù principale**
Selezionando la prima funzione del menù iniziale si lancia il modulo principale del programma Fatturazione.
Al termine del caricamento viene chiesto di inserire nel drive il disco dati clienti e a operazione compiuta compare il menù principale di cui elenchiamo qui di seguito tutte le funzioni:

F1 - Inserimento/Correzione
Le operazioni individuate da questa funzione consentono l'inserimento di tutti i dati d'archivio e la relativa convalida necessaria sia per l'archiviazione definitiva delle fatture (vedi funzione F5), sia per l'abilitazione della funzione di stampa (funzione F3).

F3 - Stampa della fattura
Quando la fattura in memoria è stata convalidata si abilita questa funzione. Per ottenere la fattura su carta è sufficiente accendere la stampante e selezionare questa funzione seguendo le semplici indicazione fornite dal programma stesso.

F5 - Archiviazione fattura
La fattura compilata e convalidata deve assolutamente essere archiviata su disco attraverso questa opzione. Infatti le operazioni svolte dalla funzione di inserimento e convalida dei dati non includono il salvataggio dei dati sul disco, come invece avviene nel caso dei dati cliente. Dopo aver premuto il tasto F5 vi si presenta l'opportunità di visionare la directory, tornare al menù, scegliere di archiviare la fattura in memoria oppure caricarne una già archivia-

ta. La funzione di archiviazione è disabilitata se in memoria non si trova alcuna fattura. Quando è il momento di specificare il numero della fattura per il caricamento della stessa, dovete digitare questo dato nello stesso formato con cui lo avevate espresso sulla fattura. In pratica, se il numero della fattura è 1, siccome l'input controllato in linguaggio macchina che accessoria questa nuova versione del programma legge comunque una stringa di 5 caratteri, durante la compilazione della fattura, o disponete il valore 1 sulla destra della stringa, sovrapponendola allo zero posto di default, oppure battete 1 eliminando con la barra spazio gli zeri rimanenti sulla destra. Quando la richiamate dal disco è sufficiente ripetere la stessa procedura.
Riguardo alla funzione di archiviazione sappiate che se tentate di salvare una fattura avente lo stesso numero di una già presente sul disco il programma ve lo farà presente chiedendovi se desiderate sostituire quella sul disco con la nuova versione. Questo sistema di sicurezza evita di compilare due fatture con lo stesso numero, sempre a patto che il numero di fattura sia stato espresso con lo stesso formato di tutti gli altri.

F2 - Reset dati inseriti
Questa funzione svuota la memoria. Nel caso si desiderasse riscrivere tutti i dati appena inseriti e non ancora salvati su disco questa opzione può sostituire quelle introdotte dalla prima opzione del menù principale per la correzione spicciola. La funzione fondamentale di questa opzione, però, è quella di consentire la riabilitazione della funzioni di inserimento dati quando in memoria si trovasse già una fattura (vedi oltre).

F4 - Visione dati archivio
Come già accennato, il programma Fatturazione consente la consultazione di un archivio esterno creato col secondo programma pubblicato su questo numero di *TuttoCommodore*. L'opzione di Visione dati archivio permette di analizzare la directory del disco dati archivio visualizzando solo quelli generati col programma Archiwin accennato sopra. Siccome la stessa funzione è disponibile anche in fase di compilazione della fattura, dove, fra l'altro, è possibile effettuare una vera e propria consultazione dell'archivio, riteniamo consigliabile non utilizzarla se non è indispensabile.

Figura 4. Specificazione dei dati della fattura. Anche qui i campi non specificati non vengono stampati.

F7 - Ritorno al menù
Premendo il tasto F7 il programma torna al menù iniziale.

• Inserimento, correzione, convalida dati.
Dal menù principale, selezionando l'opzione F1 Inserimento/Correzione vista prima, viene visualizzata la scheda del primo cliente d'archivio, oppure, se è stata caricata una fattura in memoria, la scheda del cliente ad essa associato. In questo ultimo caso alcune opzioni sono inibite. Elenchiamo le funzioni di cui si dispone da questa sezione del programma a seconda della condizione in cui si trova la memoria:

+ e - : Servono per vedere ad una ad una tutte le schede clienti inserite fino a quel momento. Se in memoria c'è una fattura già compilata o caricata da disco questa funzione è inibita, poiché la scheda visualizzata può essere solo quella associata alla fattura in memoria.

R : Consente di ricercare una scheda in base a uno dei campi che la caratterizzano. Anche questa funzione è inibita se la memoria è occupata dai dati di una fattura.

C : Serve per cancellare i dati della scheda visualizzata. Inibita se la fattura è in memoria.

I : Attiva l'opzione di inserimento delle generalità di un nuovo cliente e immagazzinamento della scheda relativa. Inibita nel caso illustrato a proposito delle precedenti.

F : Associa al cliente della scheda sul video una fattura se questa è ancora da compilare, se invece essa è in memoria si accede a una sezione del programma del tutto analoga che consente la convalida della fattura per la stampa, la modifica dei dati oppure l'inserimento di una nuova fattura per lo stesso cliente di quella selezionata.

M : Consente di modificare i dati del cliente selezionato. Questa funzione è sempre abilitata.

E : Torna al menù principale di Fatturazione.

• Inserimento descrizione.

Premendo il tasto F dalla sezione relativa all'inserimento dati vista al paragrafo precedente, sia che la memoria contenga la fattura, sia che sia vuota, si può accedere alla sezione di inserimento della descrizione della fattura, la vera e propria compilazione, premendo il tasto D. Visualizzata la schermata divisa in tre sezioni verticali (in tre tonalità di grigio), è possibile richiamare un menù di opzioni premendo il tasto F8. Vediamolo:

F1 - Termina inserimento dati
Selezionando questa funzione si avviano le operazioni di convalida della fattura compilata. Il programma riassume le caratteristiche della fattura comunicandole e chiedendo conferma. Al termine dei controlli giungete nuovamente al menù principale dove potete archiviare la fattura se non è già presente sul disco, oppure procedere alla stampa della stessa.

F3 - Cancella tutti i dati
Nel caso in cui si desiderasse compilare nuovamente la fattura si ricorre a questa funzione.

F5 - Inserimento/Correzione quantità
Con questo tasto si accede alla zona adibita alla specificazione della quantità dell'articolo eventualmente presente in fattura. Specificando il valore quantità sappiate che l'importo che riporterete a fianco, nella zona opportuna, come vedremo, sarà moltiplicato per essa nel calcolo totale dell'importo fattura. Inoltre è possibile specificare l'unità di misura della quantità specificata a patto che il valore numerico preceda sempre il testo. Osservate gli esempi riportati in queste pagine. Se non specificate alcuna quantità il programma prenderà come fattore per il calcolo dell'importo il valore 1.

F7 - Inserimento/Correzione prezzi
La pressione del tasto F7 introduce alla zona adibita alla specificazione dei prezzi. La sintassi delle cifre editate non richiede la specificazione dei punti di divisione per i numeri. Infatti il programma provvede automaticamente a stampare le cifre suddivise (vedi esempi).

F2, F4 - Pagina 1, Pagina 2
Il programma Fatturazione prevede la possibilità di stampare fatture distribuite su due pagine. Con i tasti indicati è possibile editare una o l'altra.

F6 - Visione file archivio
Questa opzione consente di analizzare un file creato col programma Archiwin pubblicato su questo numero di *TuttoCommodore*. L'archivio, che può essere di qualsiasi tipo, può essere analizzato a fondo e il programma consente addirittura una rapida ricerca del record che occorre consultare. Quando selezionata, questa operazione richiede semplicemente il nome del file dati archivio che si desidera consultare. Le funzioni di ricerca sono semplicissime e riassunte nella parte inferiore del video. Per maggiori informazioni sul programma Archiwin consultate il capitolo relativo su questa stessa rivista.

Note generali

Se desiderate cancellare una fattura dal disco dati dovete adottare la procedura seguente: digitate dal Basic il comando:

OPEN 15,8,15,"S:nome file da cancellare":CLOSE 15 e Return

Il nome del file da cancellare può essere individuato

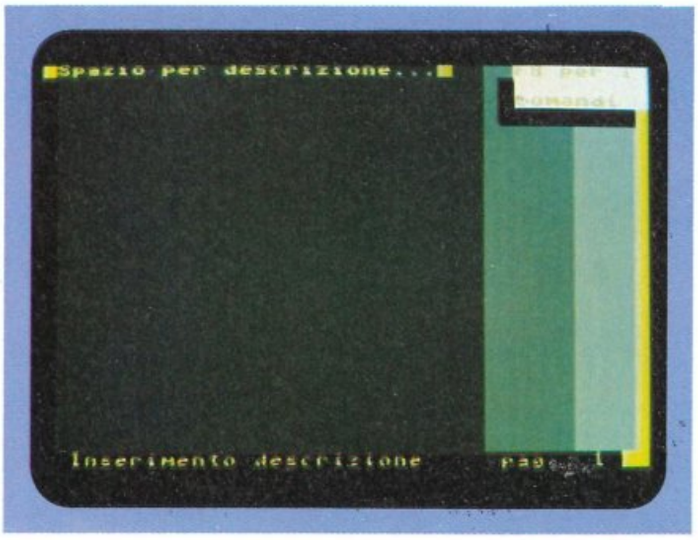


Figura 5. Prima fase dell'editazione della descrizione della fattura.

consultando il contenuto del dischetto con: LOAD"$",8:LIST. Durante le operazioni di descrizione delle fatture può succedere che il computer si arresti qualche secondo, senza ragione apparente. In realtà il programma, compilato, deve effettuare ogni tanto una riorganizzazione della memoria.

Copiatore

Il copiatore di dischi comparso sul numero 23 di *TuttoCommodore* ha creato problemi a molti utenti. Per rimediare a questa mancanza pubblichiamo un altro copiatore diverso, capace anch'esso di duplicare fino alla quarantesima traccia, non troppo rapido ma sicuro e con la possibilità di leggere le mezze tracce per quei dischi che adottano un particolare tipo di protezione. Per duplicare i vostri dischi dati è più che sufficiente leggere i dischi fino alla trentacinquesima traccia e non è indispensabile attivare il testaggio scrittura lettura durante la copia, ma per coloro che hanno acquistato anche il numero 23 della rivista spieghiamo più avanti come effettuare copie di dischi formattati fino a traccia 40. Per mettere in azione il programma potete lanciarlo sia dal menù di *TuttoCommodore* selezionando la voce Copiatore, sia dal menù iniziale del programma Fatturazione.

• Funzioni del programma.

- *Directory*
  Il tasto D viene utilizzato per visualizzare la Directory del disco nel drive. Al termine potete tornare al menù principale premendo un qualsiasi tasto.

- *Copia*
  Il tasto C, se premuto, dà inizio alle operazioni di copia. Nella parte inferiore del video compaiono i messaggi che suggeriscono quale disco mettere nel drive prima di premere Return. Fate attenzione a non inserire il disco sorgente al posto di quello di destinazione perché perdereste il contenuto del disco originale.

Figura 6. Il menù di opzioni richiamabile in caso di necessità durante la descrizione della fattura.

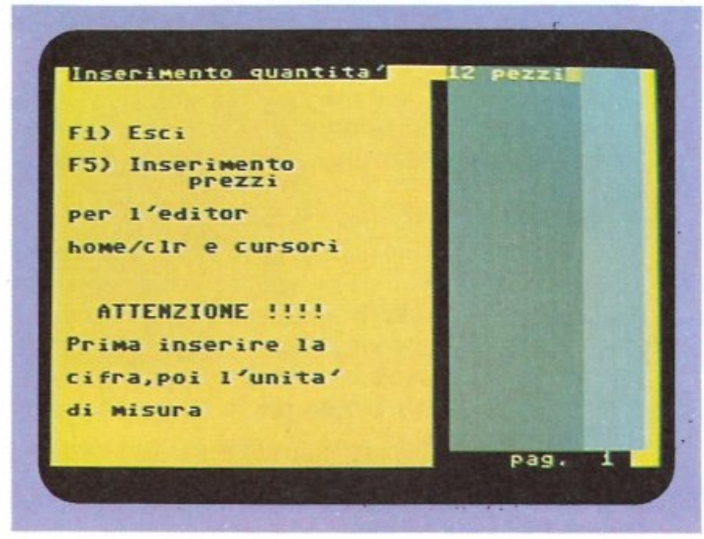


Figura 7. Sezione relativa all'inserimento della quantità delle merci in fattura.

- *F1 Test*
  Il tasto F1 abilita e disabilita il test di verifica sul disco destinazione. È utile per quei dischi che hanno una struttura fragile (i dischi economici o di riciclo).

- *Da F3 a F8*
  I restanti tasti funzione permettono di effettuare la copia di particolari tracce o gruppi di tracce. Mediante questi tasti potete definire la traccia di inizio, la traccia finale e l'incremento del contatore di traccia al termine della copiatura di ognuna di esse. In questo modo è possibile, ad esempio, copiare solo le tracce dispari o solo quelle dalla 18 alla 30 e così via.

- *H e T*
  Permettono di definire la densità di lettura. Questi parametri, poco usati, servono per effettuare con successo la copia di dischi formattati in modo speciale.

• Copiare 40 tracce.

Per effettuare con successo la copia di dischi formattati fino alla traccia 40 dovete servirvi del programma Extraformat comparso sul numero 23 di TuttoCommodore. Il disco destinazione deve infatti essere stato già formattato oltre la traccia 35, altrimenti il copiatore non riesce, nella maggior parte dei casi, a scrivere correttamente i dati in quella zona proibita del floppy. Se il vostro drive riesce a effettuare felicemente la copia di un disco scritto in traccia 40 senza l'accorgimento suggerito sopra significa che è veramente in buono stato e ben allineato, ma questo è un privilegio di cui possono godere solo pochi fortunati.

Raffaele Zanini

13 programmi per C64 e C128
Radio elettronica & Computer
Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%
Tassa pagata per campione allegato
Anno XVIII - N. 6 - Luglio/Agosto1989 - L. 8.500
DIDATTICA
LOGO E SUPERBASIC
GIOCO
RIMBALZI E TRANELLI
UTILITY
MUSICHE PER OGNI PROGRAMMA
ULTRA BASIC
200 PROGRAMMI IN PIÙ
AMIGA
NOVITÀ PROVE SU STRADA
Gruppo Editoriale JCE
EQUO CANONE 1
(C) 1989 DISCOVOGUE
Trasferimento automatico dei programmi da cassetta a disco
CASA
Equo canone automatico

é in edicola

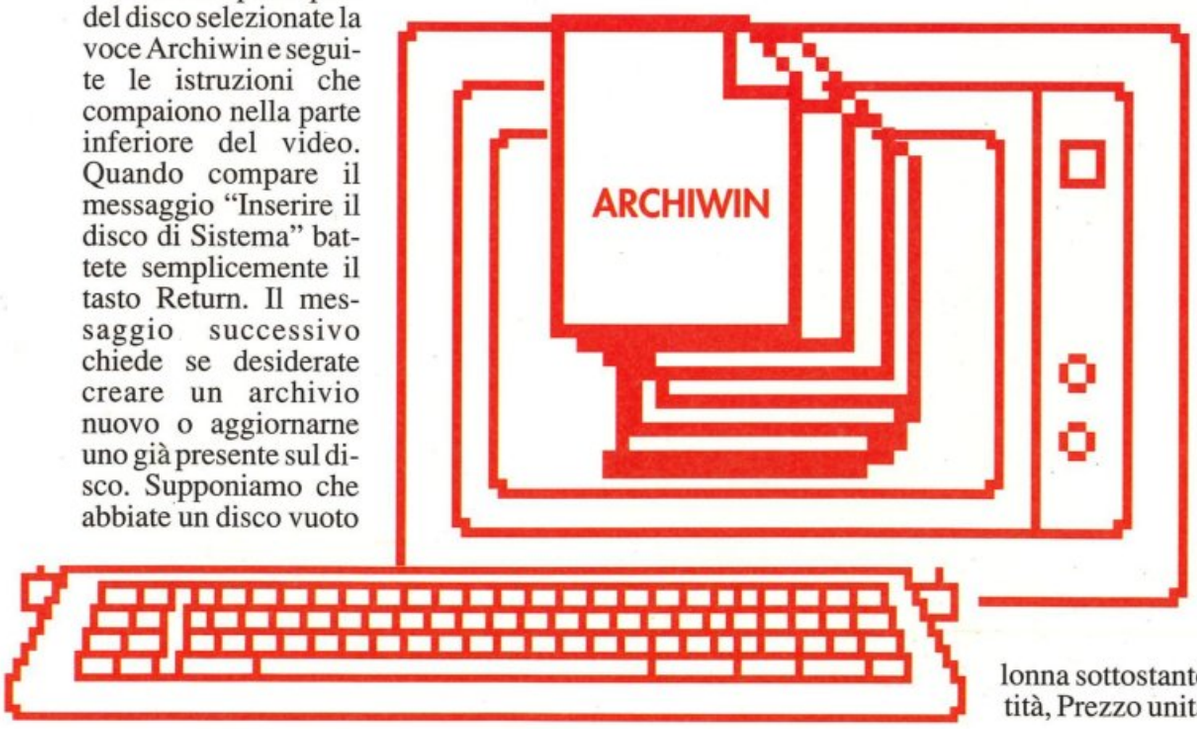
Un database per tutti, tutto in un database

Un database di facile impostazione, di rapido uso e di grande potenza?
Un archivio dati di qualsiasi genere di immediata consultazione?
Una stampa chiara e compatta dei dati o gruppi di essi?
Se questi sono i vostri desideri, Archiwin è al vostro servizio.

L'archiviazione di dati è una delle funzioni più vantaggiose svolte da un computer. Infatti la consultazione degli archivi elettronici è rapidissima, l'immissione dei dati molto semplice e lo spazio occupato estremamente ridotto rispetto ai classici archivi cartacei.

Il programma che vi forniamo questo mese, dalla praticità eccezionale, consente la definizione di un archivio di qualsiasi tipo in modo decisamente semplice e intuitivo.

Dal menù principale del disco selezionate la voce Archiwin e seguite le istruzioni che compaiono nella parte inferiore del video. Quando compare il messaggio "Inserire il disco di Sistema" battete semplicemente il tasto Return. Il messaggio successivo chiede se desiderate creare un archivio nuovo o aggiornarne uno già presente sul disco. Supponiamo che abbiate un disco vuoto e formattato e vogliate aprire un nuovo archivio. Inserite il disco nuovo nel drive e battete il tasto N.



Operazioni preliminari

L'archivio dati che vi apprestate a creare deve essere completamente definito. Un consiglio utile è quello di farvi un'idea chiara di quella che deve essere la struttura dell'archivio. Ad esempio, prendiamo il caso di un archivio di magazzino: può essere costituito da quattro campi. Per capire cosa sia un campo, pensate a una tabella di quattro colonne. Nella prima colonna specifichiamo l'articolo di magazzino (per esempio "materasso a molle"), nella seconda il tipo (per esempio "ortopedico"), nella terza la quantità residente in magazzino (per esempio "23 unità") e nella quarta il prezzo ("120.000 lire"). In testa a tutte le colonne della nostra tabella avremo posto le caratteristiche dei dati riportati nella colonna sottostante (Articolo, Tipo, Quantità, Prezzo unitario). Queste denomina-

Figura 1. Il menù principale del programma. La gestione a finestre è simile a quella del programma Fatturazione.

zioni individuano, appunto, i campi (le colonne) del nostro archivio su carta. Se i dati riportati sulla tabella sono pochi, non incontreremo troppe difficoltà di consultazione, ma se i dati sono decine, o centinaia, l'archivio computerizzato diviene indispensabile. Prendendo come esempio la struttura d'archivio illustrata, vediamo come definirne le caratteristiche col programma Archiwin.

• Tipo archivio

Sul video, sotto la voce Dimensionamento Campi Archivio, compare la richiesta di input Tipo Archivio. Rispondete con Magazzino e la pressione del tasto Return.

• Numero campi

Alla successiva richiesta d'input rispondete digitando il numero 4.

• Nomi dei campi

Il programma prosegue e chiede la specificazione dei quattro nomi dei campi impostati. Seguite l'esempio introducendo Articolo, per il campo 1, e gli altri tre visti prima per i successivi. Per ogni nome di campo, dopo la specificazione del nome, dovete definire il numero di caratteri che volete riservare al futuro inserimento dei dati. Se ritenete che il nome dell'articolo occuperà al massimo 20 caratteri digitate tale numero quando richiesto. Siccome la larghezza totale della tabella virtuale dell'archivio è di 100 caratteri, sappiate che, avendo specificato quattro colonne (o campi) dovrete suddividere tale cifra opportunamente. Il computer suggerisce come larghezza massima per il primo campo 100, ma se impostaste tale valore non rimarrebbe spazio per gli altri campi. Al termine dell'inserimento battete il tasto S per confermare.

• Nome file

Il file dati deve essere aperto su disco. Aprire un file è come preparare la tabella vuota. Il programma mostra il contenuto del disco dati prima di chiedere il nome del nuovo file. In questo modo, potete specificare un nome non ancora presente sul disco.

Inserimento dati

Al termine delle operazioni preliminari compare il menù principale costituito da 6 opzioni (**figura 1**).

1 - Input dati

La prima operazione da effettuare su un archivio vuoto è l'inserimento dei dati. Selezionate questa opzione e inserite il primo record (ovvero la prima linea della tabella virtuale). Al termine battete S per confermare, N per ricominciare o E per tornare al menù. Seguendo le indicazioni che compaiono nella parte inferiore del video potete inserire un numero qualsiasi di dati.

2 - Stampa dati

La stampa dei dati dell'archivio dà corpo alla tabella virtuale cui abbiamo accennato negli esempi precedenti. I dati vengono giustificati automaticamente all'interno delle colonne che saranno state ridimensionate nel modo più opportuno. Dopo aver selezionato l'opzione vi viene chiesto se desiderate riordinare i dati prima della stampa. L'ordinamento, effettuabile su un campo qualsiasi, può essere alfabetico o numerico. A questo proposito c'è da dire che l'ordinamento alfabetico avviene solo se i dati del campo su cui viene effettuato l'ordinamento sono espressi senza caratteri maiuscoli. Proseguendo, vi si offre l'opportunità di stampare tutti i record dell'archivio o solo alcuni, individuati da un particolare dato in un particolare campo. Infine avete la possibilità di stampare solo alcuni campi anziché tutti.

Attenzione! La procedura di stampa in alcuni casi si arresta temporaneamente perché il programma compilato effettua una riorganizzazione della memoria. Con alcune

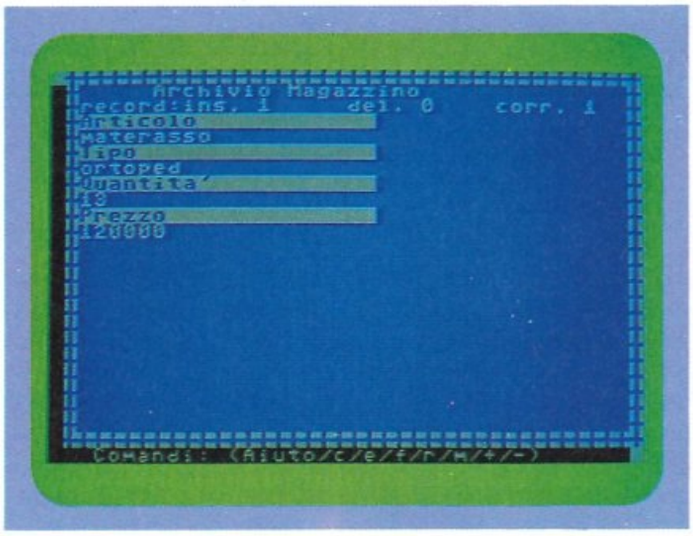


Figura 2. Funzione di visualizzazione del contenuto di un record d'esempio.

pag. 1 archivio: Magazzino

rec.	Articolo	Tipo	Quantita'	
1	Sedia a sdraio	pieghevole	23	
2	Sedia a sdraio	legno	12	
3	Sedia a sdraio	metallo	9	
4	Ombrellone	grande	18	
5	Ombrellone	medio	12	
6	Ombrellone	piccolo	18	
7	Stuoia	normale	65	4000
8	Stuoia	lusso	54	6500
9	Racchette soft-ball	normali	23	12000
10	Racchette soft-ball	lusso	6	18000
11	Racchette volano	-	13	20000
12	Palla	volleyball	8	4500
13	Palla	football americano	9	6000
14	Palla	calcio	3	5000
15	Palla	gonfiabile	10	7000
16	Salvagente	ciambella	15	3400
17	Salvagente	squalo	10	23000
18	Pistola ad acqua	serbatoio esterno	8	20000
19	Pistola ad acqua	normale	11	2300

rec.	Articolo	Tipo	Quantita'	Prezzo unitario
19	Pistola ad acqua	normale	11	2300
16	Salvagente	ciambella	15	3400
7	Stuoia	normale	65	4000
12	Palla	volleyball	8	4500
14	Palla	calcio	3	5000
13	Palla	football americano	9	6000
8	Stuoia	lusso	54	6500
15	Palla	gonfiabile	10	7000
9	Racchette soft-ball	normali	23	12000
10	Racchette soft-ball	lusso	6	18000
11	Racchette volano	-	13	20000
18	Pistola ad acqua	serbatoio esterno	8	20000
17	Salvagente	squalo	10	23000
6	Ombrellone	piccolo	18	32000
2	Sedia a sdraio	legno	12	38000
3	Sedia a sdraio	metallo	9	41000
1	Sedia a sdraio	pieghevole	23	45000
5	Ombrellone	medio	12	54000
4	Ombrellone	grande	18	76000

Nei due quadri sono riportati rispettivamente la stampa di una tabella d'esempio e la stessa tabella ordinata in base al campo Prezzo Unitario.

stampanti, quali la Mps 801 o altre non completamente compatibili Commodore, questo inconveniente provoca il fallimento delle operazioni. Per questa ragione risulta estremamente utile effettuare una copia del disco dati prima di effettuarne la stampa, soprattutto quando è stata compiuta una lunga serie di inserimenti. Usate il copiatore che trovate su questo numero. Malgrado il programma preveda la possibilità di gestire più file sullo stesso disco dati, è buona norma aprire solo un file per ogni disco per evitare interferenze fra gli uni e gli altri con conseguente perdita di entrambi gli archivi.

3 - Visualizza dati

L'archivio può essere consultato con questa opzione. Premete il tasto 3: il record visualizzato è il primo dell'archivio. Se desiderate sapere quali comandi avete a disposizione premete il tasto A. Da questa sezione del programma potete cercare un dato in base a un elemento chiave in uno dei campi che caratterizzano il suo record, cancellare un record dell'archivio, modificare i dati di un record, richiamare un dato attraverso il numero di record, scandire l'intero archivio record per record, o tornare al menù.

4 - Nuovo archivio

Selezionando questa opzione si esce dall'archivio in esame e si lancia nuovamente il programma Archiwin. Quando si richiede il disco di sistema si allude al lato 2 del disco di *TuttoCommodore*.

5 - Correzione nome campi

In alcuni casi può risultare utile cambiare il nome assegnato ai campi. Premete il tasto 5 e lasciatevi guidare dalle semplici indicazioni fornite dal programma.

6 - Fine lavoro

Premendo questo tasto si esce dal programma con un reset del sistema.

Utilizzando il copiatore che trovate sul disco, è buona abitudine effettuare delle copie del disco dati al fine di assicurare la conservazione del vostro archivio.

Il file archivio generato dal programma Archiwin può essere consultato anche attraverso una particolare opzione del programma Fatturazione pubblicato su questo numero, programma che può essere consultato anche per ottenere maggiori delucidazioni sul copiatore e sull'integrazione dei due programmi gestionali di questo numero di *TuttoCommodore*..

Raffaele Zanini

ARRETRATI *Tutto*COMMODORE

N. 14 - Giugno 1988 - Lire 15.000 - SIMULAZIONI p er C 64 e C128

• **Superhuey:** Elicotteri da Guerra. Per sei missioni, alcune di guerra altre di soccorso, dovete, a bordo del vostro elicottero, spingervi dagli avamposti scientifici del Polo Nord alle piattaforme petrolifere del Mediterraneo fino agli uragani del triangolo delle Bermude. • **Acrojet:** Jet acrobatico. A bordo del vostro jet acrobatico potrete compiere le spettacolari evoluzioni che hanno reso famose le Frecce tricolori. Ben dieci prove, sempre più impegnative, ma tutte giocabili, fanno di questo simulatore di volo il più equilibrato tra quelli in circolazione.

N. 15 - Luglio/Agosto 88 - Lire 15.000 - GIOCHI

• **Interceptor.** Alieni in fuga: alla guida di Interceptor, la più potente astronave della galassia, a propulsione ionica e armata con i micidiali proiettili al plasma, dovrete salvare la Terra. • **L'enigma della foresta.** Verrete proiettati in un mondo irreale, popolato da streghe, folletti e animali fantastici, e dovrete perlustrare la foresta incantata, irta di insidie, alla ricerca delle lettere di una misteriosa parola segreta. • CPU impazzita. Il sistema informatico è impazzito, ha fatto piombare nel caos l'intera base: tocca a voi ripristinare la rete, riallacciando i 210 terminali persi nel black out. • **Alex:** prigioniero del computer. Il malvagio computer ha rapito vostro fratello Alex e l'ha trascinato nel fantastico mondo dei videogame. • Fire Ball. Siete sulla torretta di una singolare batteria astrale che deve distruggere rapidi oggetti alieni in avvicinamento. • Attenti a quei fotoni. Uno spaziale classico a scorrimento verticale, del tipo spara e scappa, con una serie di missioni, di difficoltà crescente, contro le piattaforme astrali aliene. • **Pachino.** Pac-man, il mitico eroe dei primissimi videogiochi è tornato a casa ma ad attenderlo ci sono, come sempre, trabocchetti e trappole di ogni genere.

N. 16 - Settembre 88 - Lire 15.000 - OLIMPIADI

• **Seul 88. Olimpiadi 1988, programmi,** giochi, banca dati e un po' di storia. Eccoci alla consueta scadenza quadriennale interrotta solo dalle due guerre Mondiali dell'importante manifestazione sportiva che, dal 1896 ripropone al mondo l'antica tradizione olimpica. Settembre è infatti il mese dei giochi di Seul, 24 esima edizione delle Olimpiadi moderne. • **Seul '88 Tris.** Un programma integrato di gestione dati, che garantisce in particolare una banca dati relativa alle Olimpiadi contenente le discipline per tutte le specialità. Una banca dati che risale, in molti casi, fino al 1896, anno di inizio delle Olimpiadi moderne. • **Seul-Game.** Otto avvincenti simulazioni sportive in cui potrete gareggiare contro i vostri amici. • **Equitazione.** Montate il vostro purosangue e cimentatevi in questo eccezionale concorso ippico, con tanto di Construction Kit.

N. 17 - Ottobre 88 - Lire 15.000 - MUSICA

• **Instant Music.** Un favoloso programma che permetterà a tutti gli appassionati di musica di cimentarsi con quest'arte, creando e improvvisando nuove armonie, anche senza essere dei provetti musicisti, lasciandosi guidare dal C64. • **Kawasaki.** Vediamo insieme come il Commodore 64 si trasforma in una tastiera elettronica in grado di creare nuovi effetti musicali di particolare efficacia. • **Magical Drum.** Se amate suonare e sentire la mancanza di una base ritmica ecco il programma che fa per voi. • **Swinth.** Non poteva mancare un programma di animazione che integra perfettamente l'aspetto grafico con quello musicale. • **Musical Sintesi.** Un programma ideale per comporre semplici brani sulla tastiera del vostro Commodore

N. 18 - Novembre 88 - Lire 15.000 - PRESENTATION

• **Demo Maker.** Alla fine di una lunga ed estenuante programmazione si sente l'esigenza di dare al programma creato non solo un'immagine di validità tecnica, ma anche di qualità estetica. Con i programmi giusti come Demo Maker, ognuno può realizzare da sé le migliori presentazioni. • **Introducer.** Vi offre la possibilità di sfruttare al meglio le potenzialità grafiche del C 64: con pochi e semplici comandi potrete ottenere originali perfetti. • **Oops!** Per recuperare i file che sembravano perduti, purché lo utilizziate subito e nel modo corretto. • **Edisco.** Per la completa manutenzione dei files: raccoglie in un unico blocco tutte quelle funzioni che, all'occorrenza, bisogna caricare una per volta. In questo modo la manipolazione dei files risulterà più semplice e veloce. • Koala Konverter. Trasforma in files automatici i files grafici creati con il famoso programma Koala Painter, rendendoli così perfettamente esportabili senza alcuna fatica. • **Editor Sprites.** Per il miglior utilizzo del programma Demo Maker è indispensabile un buon editor di sprite: la soluzione è questo programma, versatile e semplice. • Editor Caratteri. Semplice da usare, ma potente, questo programma permette di programmare dei caratteri personalizzati per Demo Maker.

N. 19 - Dicembre 88/Gennaio 89 - Lire 15.000 - CALENDARIO

• **Un'idea per ogni giorno.** Eccovi uno stupendo programma grafico per creare il vostro calendario: personale e personalizzato. Ogni giorno un appunto prezioso, un disegno appropriato, un codice segreto. • **Giochi in vetrina.** Uno sguardo alle novità nel mercato del software ricreativo. In circolazione ci sono alcuni programmi interessanti, alcuni che hanno fatto la loro apparizione nelle sale giochi; altri creati appositamente per Commodore ma non per questo meno divertenti.

N. 20 - Febbraio 89 - Lire 15.000 - GESTIONALE

• **Word Processor.** Un potente word processor telematico per la trasmissione di testi via modem e per la gestione di files generati da altri programmi di videoscrittura. • **Archivio.** Un programma che crea un nuovo ambiente di lavoro ampliando le funzioni del Basic 2.0, gestione di archivio di files e vari moduli per automatizzarne le funzioni principali.

N. 21 - Marzo 89 - Lire 15.000 - STAMPANTE

• **L'arte della pianificazione.** Gestione di 2.000 celle contemporaneamente, un set completo di funzioni di editing, tutte le operazioni algebriche e tutte le formule più evolute, un sofisticato generatore di tabelle e rapporti e un convertitore di files, sono le caratteristiche più salienti di Generator. • **Per sempre sulla carta!** Un programma per creare, sullo schermo Hi-Res, immagini, messaggi, cartoline, biglietti da visita o altro e trasferirli su carta in un formato appariscente. Inoltre un ricchissimo archivio di immagini già fatte per voi.

N. 22 - Aprile 89 - Lire 15.000 - GIOCHI

• **Italia 90.** È arrivato il momento di porre fine alla estenuante attesa di tutti gli appassionati di questo sport, desiderosi di potersi cimentare in incontri da vero mondiale contro il proprio C 64, presentandovi la versione più avvincente di calcio elettronico.

• **In viaggio verso la Luna.** Alla vostra collezione di programmi spaziali non può mancare questo videogioco dalla grafica incredibile e caratterizzato da un ridotto schematismo tattico. • **Pac-man in tre dimensioni.** A grande richiesta, ecco ritornare il celeberrimo Pac Man, infaticabile personaggio che da molti anni ormai si diverte a divorare i suoi nemici dopo averli ridotti allo stato di innocui fantasmi con quattro pillole magiche. Questa volta addirittura tridimensionale. • **Pigmania** è il nome di questo originalissimo ed esplosivo videogame: un gioco che mantiene alto il livello di giocabilità e di emozione sia per chi gioca sia per chi vede il pericolo imminente senza poter reagire. • **Labirinto spaziale.** Ben lontano dall'essere il solito spaziale del tipo spara e fuggi, questo videogame è all'altezza dei migliori arcade. La grafica è veramente apprezzabile e la giocabilità molto flessibile.

N. 23 - Maggio 89 - Lire 15.000 - DRIVE

• **Directory come vuoi.** TuttoCommodore di questo mese è caratterizzato da programmi di utilità per il drive 1541: il primo programma che incontriamo si chiama Dirmagic ed è il più potente manipolatore di directory che sia mai stato prodotto. • **Da zero a quaranta con il turbo.** I tre programmi che illustriamo hanno funzioni complatamente differenti pur essendo strumenti utilissimi per chi ama dare un tocco di professionalità al proprio hobby informatico.• **Come gli altri non possono.** Power 41 è un'utility che consente manipolazioni del floppy veramente stupefacenti . Potete scovare errori fra le tracce e i settori speciali, proteggere i dischi e leggerli in luoghi dove nessuno li ha mai letti prima!• **Statura: 225. Un gigante!** Vi è mai capitato di dover trasferire da un disco a un altro un file lungo 22 blocchi, rimanendo tristemente delusi e sconfitti dopo il fallimento di tutti i vostri copiatori? • **Due gocce d'acqua.** La protezione del software è una necessità ma penalizza l'utente che non può fare copie di sicurezza. Copy 40 è un velocissimo copiatore molto potente che vi aiuta a conservare il software senza commettere reati.

Tagliando richiesta arretrati

Per ricevere a casa, senza aggravio di spese postali, l'arretrato o gli arretrati che ti interessano, compila e spedisci subito questo tagliando in busta chiusa a:

TuttoCommodore - Gruppo Editoriale JCE via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Sì! Inviatemi i seguenti numeri arretrati di TuttoCommodore:

N° .....

Cognome ..... Nome .....

Via ..... n° .....

Cap ..... Città ..... Prov .....

❑ Allego ricevuta di versamento di L. .....
sul conto corrente postale n. 351205 intestato a:
Gruppo Editoriale JCE - via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

❑ Allego assegno di L. .....
non trasferibile intestato a Gruppo Editoriale JCE

Data ..... Firma .....

SOFTWARE INTEGRATO PER FATTURARE E ARCHIVIARE

ISTRUZIONI AUTOGUIDATE, CHIARE E COMPLETE